BLOCK BUSTER

FRONTIER 2150

メタルヘッド・モジュール

ブロックバスター

シナリオ2

FINAL LAP
ファイナル・ラップ

No.158-5

シナリオ２

FINAL LAP
ファイナル・ラップ

TXT : NARUMI TAKAHIRA　ILL. : MASAMI YONEYAMA
MAP DRAWING : TAMOTSU ICHIMURA

はじめに

　このシナリオはプレイヤー数５名程度でプレイするとよいでしょう。
　ハイライトでスタープレイヤーとなるのは、やはりランドブラスターやロードラッシャーなどドライビングにとくに長けたキャラクターですが、バウンサーやハスラーも活躍の場は十分にあります。
　基本的にハンターグループ向けの依頼内容ですが、プロットを変更し、純粋なレース物シナリオとすれば、パイロットとなるキャラクターひとりだけでもプレイ可能ですし、逆にレースを背景とした捜査／戦闘主体のシナリオとしてのプレイも楽しめます。
　シナリオの舞台はいちおうテキサナシティ郊外のサーキットとその周辺に存在する廃墟ですが、シティの背景はあまり話に関与していないので、メガ＝シティであればどこでもかまいません。

陰謀のサーキット

　毎年、南北米大陸の各メガ＝シティのサーキットで繰り広げられるエキサイティングなホバーカーグランプリ《サマルカンド》。今年もそのシーズンがやってきました。
　ホバーカーレースの最高峰は世界中のメガ＝シティを転戦する《ＦＨ》といわれています。これに対し、サマルカンドはローカルな半アングラレースなれど、世界でもっとも死亡率の高いモータースポーツとされ、とくに興奮を求めるファンを熱狂させています。擂鉢状といえるほど傾斜したコースを時速450kmものスピードでまわるという危険このうえないバトル、本戦での完走率はわずか30%といわれているのです。
　今年の一番の話題は、ここ数年のレースで連続優勝を飾っている謎の覆面パイロット、ルイス・マクマイヤーの突然の移籍とそれにまつわる裏話でしょう。
　天才的なテクニックを持ち、レース会場で絶対にヘルメットを取らず、誰にも素顔を見せないというミステリアスな彼は、去年までレース界の大立者、エクレストン氏の主催する《ストラトオートチーム》に所属していたのですが、どういったいきさつか、今年から初参入する個人経営の弱小チームに移ったのです。
　ＰＣたちは、まさにいま話題の新設レーシングチームのオーナーから達成困難ないくつかの依頼を受けることになるでしょう。

ＧＭ用情報

　ＰＣに仕事を依頼してくるバイロンは昨年まで所属していた悪質なチームから独立を果たし、このレースに自身の夢と愛する家族の将来を賭けていました。
　ところが、スターパイロット(同時に愛人候補)だったルイスを引き抜かれたことに憤怒したエクレストンはバイロンチームに対し、妨害を仕掛けてきたのです。
　エクレストンはサマルカンドでは最強のチーム、ストラトオートを率いているのですが、彼がここまでのし上がり、また現在もその地位に君臨していられるのは、レース賭博で甘い汁を吸うマフィアとのつながりがあってのことでした。脅迫や破壊工作、買収など、ライバルチームを悪どい手で敗北させるというやり方に憤慨するクルーも多かったのです。チーフメカニックのバイロンは彼らを率いてストラトオートから抜け、新たなチームを創ってエクレストンに対抗することにしました。
　ストラトオートのファーストパイロットだったルイスは実は女性です。ルイスとバイロンは数年前から恋仲で、子供ももうけました。条件のいいストラトオートを抜けて、バイロンチームに移籍したのもうなづけるでしょう。
　バイロンはエクレストンから恨みを買っていることを承知しています。もちろん、ちょっとやそっとの妨害や脅迫には屈しないつもりでしたが、ひとり息子のニコルを誘拐されるに至って、自分たちだけの力ではどうにもならないことを悟り、助っ人を頼むことにしたというわけです。

ACT-1 IGNITION

　今年のサマルカンド・グランプリの開幕はここテキサナシティです。開催まであと数日、レース好きな者なら誰でも浮かれまくっていることでしょう。ハンターの中でもランドブラスターやハスラーは開催期間中は仕事をしないで、サーキットに詰める者も多いようです。
　そんなところへ馴染みのブローカーが仕事を持ってきます。仕事なら受けないぞ、とでも口走りそうなＰＣを押しとどめて、ブローカーはこう言います。
「わかってるって、サマルカンドだろ。しかしこの仕事を受けるならかぶりつきでレースを見られるってもんだぜ。なんせレーシングチームのオーナーからの依頼なんだから」
　詳しいことは依頼を承知しないと教えられないとのことですが、現段階での契約内容は以下のようになります。依頼主は早急に仕事を頼みたがっています。GMは、バイロンとの接触が遅れれば遅れるほど仕事がやりにくくなるということを示唆すべきです。

依頼主：エリック・バイロン
内容　：何者かに誘拐された息子を極秘裡に捜索し、救出すること
条件　：警察など公安機関に通報しないこと
期限　：４日後のテキサナシティ本戦開始時間まで
報酬　：前金として総額＄5,000、終了時に総額＄20,000

　この依頼についてネットワーク、情報屋などで調べられることは少ないでしょう。しかし、率直な依頼内容ですから、バイロンの現在の立場を察することは容易です。与えられる情報としては以下のとおりです。

　・依頼主やバイロンチームについては、後のページにある記述から明かせる情報だけ、かいつまんで説明してください。

　・内容についてはハンターの本領が発揮できそうな依頼でしょう。誘拐の噂などはもちろんまだ流れていません。

　・条件は依頼内容を見れば至極当然な条件です。

　・期限について、バイロンがどういう風に脅迫を受けているか推理できるかも知れません。つまり、息子を返してほしくばレースに負けろ、ということです。

　・報酬額についてこの時点では交渉できません。しかし、バイロンと直接交渉してもこれ以上の報酬は望めないでしょう。レースには金がかかります。今年から参入した新チームにはほとんど余分な資金などありません。終了時報酬は優勝賞金（ルイスが出場できれば優勝すると確信している）から支払うつもりなのです。誘拐した犯人も身代金を要求しているわけではないと考えるのが妥当でしょう。

　依頼を受けることにしたなら、ＰＣたちはバイロンの泊まっているホテルに招かれます。

　彼はレース前の忙しさと今回の事件でかなりまいってはいますが、丁重にＰＣたちをもてなすでしょう。ＰＣに誘拐されたひとり息子のニコルの写真や必要なデータ類を渡し、誘拐事件に関する知っていることや心当たりを包み隠さず話します。

　ＰＣがここで入手できる情報は以下のとおりです。

誘拐時の状況など：

　バイロンはレースの準備で忙しく、１週間前、テキサナに着いてから毎日サーキットのガレージに詰めていました。ニコルはまだ幼いので、ワークスの車かガレージの休憩室で遊ばせていました。気にかけてはいたのですが、昨日夕方に姿が見えなくなり、夜半に何者かから画像なしの映話が入りました。犯人は「息子を無事に返して欲しくば、レース本戦で入賞（１－３位に入ること）をするな」という要求を出してきています。

犯人の心当たり：

　彼は「むやみに人を疑うのはやぶさかでないのですが…」と前置きしたうえで、自分を憎んでいるであろうチャールズ・エクレストンの名をあげます。バイロンとエクレストンについてＰＣがまだ調べていなければ、いきさつも話してくれます。と言ってもエクレストンが黒幕かどうかはまだ断定できません。犯人は、移籍したルイスに怒るストラトオートの

依頼を受けるのがハンターでない場合

　この最初の依頼はハンターグループ向けの、しかも捜索／戦闘活動ができそうなパーティに向けてのものです。依頼を受けるのがロードラッシャー、またはランドブラスターなど捜索／戦闘向きでないキャラクターの場合、プロットを変更します。

　ドライビングの腕で知られるＰＣは、ブローカーまたはモーターショップの知人などを通してバイロンから個人的に依頼を受けることになります。誘拐事件は起きておらず、代わりにふたりのチームパイロットの両方、または片方がエクレストンの罠にはまって大怪我をさせられるという事態になっています。急遽、助っ人として選ばれたのがＰＣであるという設定になります。これがビジネスなのか、情がらみの手助けにするかはＧＭに一任されますが、依頼内容はバイロンの息子の奪還ではなく、「パイロットとしてエントリーし、チェッカーフラッグを受けること」です。

依頼主：エリック・バイロン
内容　：サマルカンド・グランプリにエントリーし、勝利すること
条件　：成功報酬はレースの賞金が充てられるので、失敗したときの報酬はなし
期間　：予選開始～テキサナシティ本戦終了まで
報酬　：前金で経費＄1,000、成功時にレースの賞金の50%を進呈

　途中のシナリオプロットを無視し、予選レース開催からＰＣの出番となります。ＡＣＴ－４を参考に独自にストーリーを展開し、レース中心で楽しんでください。サーキット外でのエクレストンのさまざまな妨害工作にＰＣが立ち向かう局面も設定するとより奥行きが出るでしょう。

　また、本来のプロットにうまく組み合わせれば、登場ＰＣがハンターグループ＋ロードラッシャーという変則的かつ理想的なストーリーが完成されます。

ファンかも知れないし、レース賭博の元締めであるマフィアや、ほかのレーシングチームの仕業かも知れないのです。

期限について：

ＰＣがこれまでで時間を無駄にしていなければ、今日はレース本戦の５日前です。サマルカンド・グランプリの予選は明日から３日間をかけて行なわれ、その次の日に本戦ということになりますが、遅くとも本戦の始まる11:00くらいまでに事件を解決しなければなりません。ＰＣたちが捜査を進める明日からの４日間について、レースに直接かかわるプロットが後のセクションにもあります。捜査に積極的に参加しないＰＣ、または捜査のプロットを使用しない場合などはこのもう一本のストーリーにしたがってプレイさせるのもよいでしょう。

ところで、ＰＣはここでいくつかの事柄に気がつくことができるかも知れません。自発的に部屋を見回さないようなら、ＰＥＲのＡＲ15をチェックさせてもかまいません。

１．この部屋のベッドは大きなダブルベッドです。バイロンとニコルのふたりが泊まっているのだから、当然と言えば当然かも知れませんが、女物の服も見受けられます。

２．ベッドサイドにはバイロンの家族の写真があります。バイロン本人と息子のニコル、それともうひとりブロンドの美しい女性が写っています。ニコルはこの女性によく似ています。バイロンにこの写真についてたずねると、あわてて隠してしまい、口をつぐみます。

バイロンは事件に直接関係ないことも聞かれても素直に話します。しかし、ニコルの母(あるいはバイロンの妻／恋人)についてだけはあまり語ろうとしないでしょう。この時点ではバイロンがみずから秘密を喋ることはありません。ＰＣがどうしても食い下がるようなら、彼は警戒して依頼をほかの者に頼むことにする、と言い出します。

ちなみにバイロンは女性にだらしないという風には全然見えないし、そんな噂もまったくありません。彼とニコルとその女性が一緒の部屋に泊まっているということは(それを隠す理由はわかりませんが)、３人が家族かそれに近い関係であるということでしょう。

誘拐事件解決の手段

営利誘拐の解決とはケースが違います。犯人が金品を要求しているなら、これにハンターが交渉役として応じ、身代金額や条件を交渉するということもあるようですが、今回は子どもを捜索し、救出してくれという依頼です。状況しだいでは犯人側が要求を変更し、身代金を支払うことで解決することも考えられますが、バイロンには当座の金はないので交渉は難しいはずです。まずは犯人の撃退と人質の奪還を第一に考えさせるようにしてください。

エリック・バイロン

28歳。ネットワークからは経歴以外のこれといった情報や噂は入手できません。記録では独身ですし、ニコル以外の家族はすでに他界しています。

赤毛で瞳はダークブルー。さわやかな感じの好青年で、とくに性格のよさが顔に出ているといったタイプです。しかし素直すぎて思ったことをすぐ口に出してしまうし、嘘をつくのも下手です。意志は強靭で、夢はどこまでも追求していく人物のようです。

昨年までストラトオートチームのチーフメカニックを務めていましたが、オーナーとの意見対立が多かったとのこと。一緒に辞めてきた数人の仲間と協力して《バイロンレーシングチーム》という個人チームを結成しました。スポンサーは弱小ですが、人徳と幸運に恵まれてよいマシンとクルーを確保しています。

エリックは息子の身を案じていますが、自分がついていっても何の役にも立たないことを自覚しているので、シナリオ全般に渡ってＰＣたちの捜索活動には同行しません。ホテルの部屋かチームのガレージで忙殺されています。

能力値

STR	7	REF	12	DEX	17	INT	13	EDU	14
PER	8	SYM	15	WIL	17	SUV	D	HP	5

主な取得スキル：大型メカニクス　300%、精密メカニクス　150%、素材工学　70%、写真・映像　50%、土地カン　90%、地上車全般　110%、格闘回避　20%

主な装備：特になし

ニコル・バイロン

４歳。ネットワークからの情報ではニコルは捨て子で、バイロンが南米のメガシティにクルーとして遠征したとき、養子としたことになっています。登録は４年前、生まれたばかりの赤ん坊のころです。しかし実はニコルはバイロンとルイスの間にできた子なのです。このことはバイロンにごく近しい者しか知りません。

赤毛で目はダークブルーですが、顔のつくりはルイスにそっくりです。犯人に軟禁されていますが、とくに弱ってはいません。

能力値

STR	3	REF	4	DEX	2	INT	5	EDU	4
PER	5	SYM	17	WIL	1	SUV	F	HP	1

主な取得スキル：子供だからなし

主な装備：アメ玉、カンシャク玉×２

＊　カンシャク玉は壁にぶつけると爆発音を発するオモチャです。状況しだいでは敵をひるませるのに使えるかも知れません。

ACT-2 INTRIGUE

ＰＣたちはニコルを誘拐した犯人の手がかりを求めて、あちこちを捜索することになります。

Ａ．エクレストンについて

エクレストンはほかのチームの主宰者とは違い、レースの準備中だというのに、サーキットには姿を見せません。警戒厳重な高級ホテルに宿泊して、遊び暮らしています。基本的に直接会うことは難しく、会っても無視されるだけです。もし悪事がばれてもニコルの居所を喋ったりしません。誘拐を請け負ったのがプロ＝ハンターである以上、エクレストンが誘拐犯として逮捕されることはないでしょう。

チャールズ・エクレストン

49歳。ストラトオートチーム主宰者。ネットワークのデータには悪事の証拠はいっさい残していません。

社交的なナイスミドルですが、若いころから裏で数々の悪事に手を染めてきました。モータースポーツが好きで、小金を貯めたのちにストラトオートチームを創り、各方面から有能な人材を集めてサマルカンド一のチームに育て上げました。レース界への貢献という面においてはそれ

なりに評価を受けるべき人物と言えるでしょう。しかし、彼がレースの裏で多くの人を苦しめているのも事実です。

覆面パイロットであるルイスの正体を知っている数少ない人物のひとりであり、バイロンとルイスを激しく憎んでいますが、ふたりに直接手を下さず、じわじわ苦しめるというのが彼のやり方のようです。

B．ストラトオートにて

クルーは一様に、PCたちがバイロン手の者だとわかるとあからさまに嫌な顔をします。ここでは何の情報も得ることができません。

ここのファーストパイロットのザックは不気味な予告をします。

「バイロンのクルーや奴に協力する連中は予選が始まる前にみんな"不慮の事故"でくたばるんだぜ」

ザックはエクレストンの悪だくみに荷担しているわけではなく(何も知りません)、これは単なる出任せです。彼はレーサーとして、ルイスを個人的に憎悪しているようです。

C．マフィアについて

サマルカンドは半アングラなレースなので、それをネタにした賭博もおおっぴらではないにせよ盛んです。テキサナシティ出身者やギャンブル好きのPCなら、レース賭博を取り仕切っているいくつかのファミリーに心当たりがあるでしょう。そうでない場合は、まず情報屋でどのマフィアを当たればいいのか調べなければなりません。

さて、レース賭博で有名なマフィアはテキサナには3つあります。チャップマン・ファミリーとシモノフ・ファミリーは中規模、グロスバーグ・ファミリーは大規模な組織です。

PCはすでにほかをまわってシモノフ・ファミリーが怪しいという情報をつかんでいるかも知れません。そうでない場合でも、チャップマン、グロスバーグともに最近大きくなったシモノフをつぶすチャンスを狙っているので、このふたつの組織周辺を嗅ぎ回れば、シモノフがエクレストンと結んでいるという情報を容易に聞き出すことができるし、何らかの協力も得られるかも知れません。

シモノフ・ファミリー

ロシア系のマフィアで、サーキットの近くのダウンタウンに本拠を構えています。構成員は1,200名ほどですが、ボスのアレクセイエフ・シモノフは小心な男です。いつもまわりを大勢の部下にガードさせており、近寄るスキはありません。

彼は士気高揚ドラッグの中毒者ですが、現在、この街ではその種のドラッグは供給がストップしています(すべての士気高揚ドラッグはレースが終わるまで、このシティでは入手できません)。PCが通常相場で＄1000ぶんの士気高揚ドラッグを持ってダウンタウンのシモノフの屋敷をたずねるなら会ってくれます。士気高揚ドラッグを少量でも持っていなければ、PCはこのシナリオでシモノフに絶対に会うことはできません。

シモノフの屋敷はダウンタウンにあり、PCはすべての武器防具を取り上げられた状態で、屈強なサイバーガードマンをひとり侍らせた奥の部屋に通されます。保安設備などはなく、ガードマンを倒せば、シモノフは震え上がって知っていることを全部喋るでしょう。戦闘するつもりがなくて交渉を望んだなら訪問は徒労に終わります。PCたちが暴れないかぎり、シモノフも紳士的に対応しますが、自分に不利になる情報はいっさい漏らしませんし、ドラッグも取り上げてしまうでしょう。

持ってきたドラッグについて、戦闘前なら通常価の20倍で売ることができます(オンラインマネー)。＄1,000以下のドラッグでもシモノフに会うことはできますが、＄100下回るごとに、ガードマンの数をひとり増やしてください。

マフィア・ガードマンのデータ(平均)

REF　18　SUV/HP　5/25
WIL－2　(格闘の)攻撃力　－15
防具：なし
装備：スタンナックル、コンバットナイフなど

戦闘に関連する取得スキル：小火器　80%、狙撃　50%、素手戦闘　80%、ナイフコンバット　60%、格闘回避　60%など

シモノフの情報

シモノフはエクレストンと組んでたびたび八百長レースを仕組んでいたことを白状し、その証拠となる書類なども差し出します。この書類があれば、エクレストンは逮捕されるか、少なくともSGCAから追放されるでしょう(しかしニコルが戻ってくるわけではありません)。今回は前評判の高いバイロンチームを負けさせるよう仕組んで儲けるつもりだったようですが、ニコルに関することはシモノフはまったく知りません。

D．バイロンレーシングチームのクルーたち

バイロンチームのクルーたちはエクレストンの手の者からすでに数々の妨害や脅迫を受けています。レース開幕を前に彼らは最初の半分に減ってしまっていました。残ったクルーも表向きは頑張っていますが、本戦までにさらに数人が辞めていったり、事故にあったりするでしょう。

バイロンとごく親しい数人はいくつかの情報を握っています。

「エクレストンはレースが開催される各メガ＝シティごとのマフィアと結びついている。ここではシモノフ・ファミリーがそれだ。ニコルが誘拐されたということだが、エクレストンはこれまでにもマフィアを使うなど汚い方法でいくつかのチームを妨害して勝利している。マフィアはレース賭博で儲けてるって寸法さ」

この情報はレース界の裏での噂ですが、確たる証拠はないので訴えることはできないそうです。

もうひとつの情報はごくプライベートな種類のものです。なかなか話

してはくれませんが、PCがパイロンの恋人？　についての情報をしつこく聞き出そうとするなら口を開きます。

「彼女は公にできない存在なんだ。追われる身で、しかもどこのメガ=シティにも住人としての登録はされていない。今度のレースで優勝でもできれば、その賞金で登録手続きはできそうだが、それまではパイロンも隠し通すだろう。正式に結婚こそしてないが、ニコルはパイロンと彼女の間にできた実の子だよ」

それから、PCが士気高揚ドラッグが必要であるということを彼らに打ち明けたなら、ひとりがたまたまひとつだけ持っていた《テンプラ》を通常の価格で売ってくれます。

ファーストパイロットのルイスは、走り込みやマシン調整の時しか姿を表さず、ヘルメットの奥からくぐもった声でわずかに話すだけです。PCにも同様ですが、ニコルの話題が出るとじっと耳を澄ましているのがわかります。PCがもしルイスをマークして、尾行などを敢行するなら彼(女)が何者であるか突き止められるかも知れません。

PCたちがルイスの正体、またはパイロンの恋人について追求するあまりストーリーが停滞しそうなら、GMは秘密をバラしてしまって構わないでしょう。

セカンドパイロットのグリーンはエクレストンの部下に相当に脅されており、自室に閉じ込もったまま出てこないということです。

E．他のレーシングチーム

ほかのレーシングチームから情報を集めたければ、サーキットのピットに行くのがよいでしょう。ホテルなどに押しかけるといやがられます。

予選前ならば、50ものチームがありますが(本戦では12チーム)、これらを全部当たるのは現実には不可能でしょう。以下に上位3チームとその反応をあげておくことにします。

サマルカンドに参加している連中はほとんどがまっとうなスポーツマンであり、レースに勝つことも大事だが楽しむのも大事、という気風が根づいています。しかし、現状においてはクルーやパイロットはみなピリピリしており、あまり話はしてくれません。それでも根気よく歩き回れば、いくつか有用な情報をもたらしてくれるでしょう。ニコルの救出が終わったあと、(もしくはそのプロットを使用していないのなら)レース前に偵察のつもりで顔を出すのもいいことかも知れません。

いずれにせよ、パイロンチームの現在置かれている立場をおおっぴらに話すのは得策ではないということ、しかしガレージに立ち寄るにはこちらの素性をあるていど(パイロンのクルーとか友人)明かしておかなければ警戒されることをPCに示唆してください。もし、パイロンチームが負ければ今回はまともな報酬は期待できなくなるということも、です。

パイロットたちのプロフィール、データに関しては後のセクションにあります。

ピカードモーターチーム

昨年に引き続き、マシンの調子が悪く、クルーはPCたちには関心を示しません。かといって追い出されるというほどのこともありません。

ここのファーストパイロットの“アンフェア”なフェアマンはプレイボーイで、PCのなかにきれいな女性がいたなら、必ず声をかけてきます。PCがどのようにアプローチしたとしても、

「それに関しては、おれはちょっとした極秘情報をつかんでいる。今夜食事でも一緒にどう？」

という風に持ちかけるのです。彼につきあうことにしたなら、高級料理を食べられるし、楽しい夜を過ごすことができるかも知れませんが、情報は全然手に入りません。

セイレンレーシングチーム

とにかく勝ちたくてしょうがない新進チームで、パイロンチームやストラトオートの実情を多く知りたがっています。パイロンチームの内情かエクレストンの悪事の証拠を彼らにもたらすと、交換で情報をくれます。

「2ブロックはなれた廃虚、パンス地区の市民会館跡で、ニコルを見たぜ」

そのほか、彼らはストラトオートを不利にする行動には協力もするでしょう。

ファーストパイロットのザンギエフは粗暴で短気な大男で、ちょっとでも怒らせたら暴れ出します。しかし、彼に怪我を負わせるとSGCAに訴えられ、パイロンチームは罰金を課せられたり、非常に不利な立場に追い込まれるでしょう。

スティングバットスピリッツチーム

総合成績で勝負する堅実なチームです。業界筋からパイロンチームの困窮ぶりを耳にしており同情的ですが、とくに情報はもっていません。

ファーストパイロットのアクバルは、その顔の広さからニコルが誘拐されたことを知っています。彼と話せば有用な情報をくれるでしょう。

「エクレストンはハンターグループをやとって子供を誘拐したらしい。そのチームのリーダーは“ハタモト”という通り名だそうだ」

F．ネットワークの情報

直接有用な情報は特にありません。しかし、レース賭博のオッズ情報だと、前評判の高いパイロンの株がどんどん上がっているようです。逆にストラトオートに賭ける者は減っています。ネットライナーならこの賭率が作為的だと感じるかも知れません。またPCは、ネットワークなどに誘拐犯人に対する(交渉を望むという内容の)メッセージを流すことを思いつくかも知れません。その場合、こんな返事が返ってきます。

“こっちもビジネスだから悪く思うな　子供は要求を飲めば安全に帰す　ハタモト”

入ってくるのはこのメッセージだけで、以後は何の反応もありません。交渉は無理なようです。

しかし、ハタモトというキーワードを的確に検索すれば、あるハンターの通り名だと言うことがわかるでしょう。ハタモトについてはハンターギルド関係への問い合わせで、本名やわずかなプロフィールだけを知ることができます。

G．情報屋

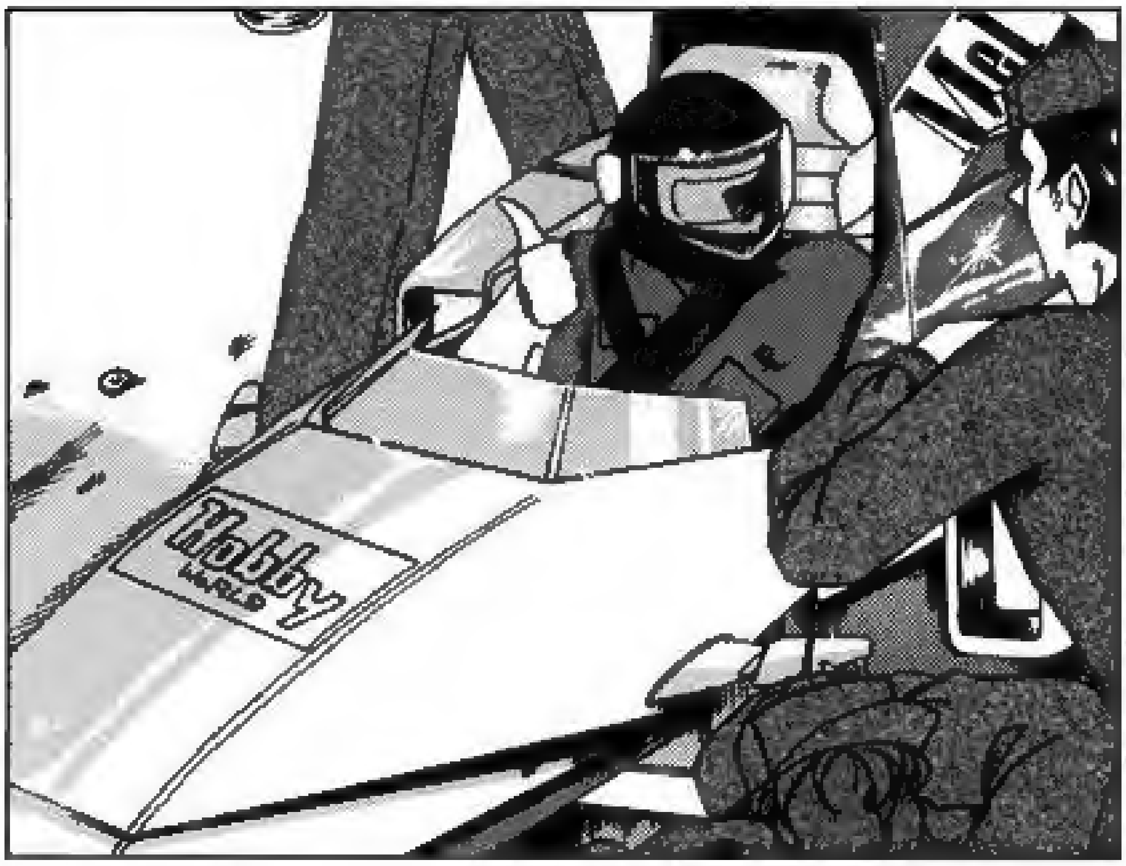
いきなり行ってもあまり情報は得られません。エクレストンにまつわる悪い噂くらいでしょう。

また、PCがシナリオ進行に必要な情報を取り落としているときに適切に情報を伝える、というように利用してください。

ハタモトに関してなら、有用な情報をもたらしてくれます(ただし評価額は$5,000以上)。彼がこの街でエクレストンから幼児誘拐の依頼を受けたこと、仲間の構成と人数(後述のデータ参照)、潜伏場所などが判明します。彼らはパンス地区のどこかにいるだろうとのことです。

H．SGCAについて

SGCAはサマルカンドを管理しているレース協会です。彼らはレースの裏で賭博がなされていることは黙認していますが、それ以外の不祥事に関しては厳しく取り締まります。しかし残念なことに何の情報も持っていませんし、確たる証拠がないかぎり、PCやNPCが何を言ってきても、門前払いです。



このシナリオの中ではこの組織が警察のような存在です。PCが不祥事を起こしたときやエクレストンの悪事の証拠を入手したときのみ処分を決定したり、必要なら警察などの協力も仰ぎます。

I．警察

ここには何の情報もありません。もしあったとしても調べることはできません。バイロンは警察に誘拐事件が知られることを恐れています。ルイスの素性が明らかになれば、やっかいなことになるからです。

以上が情報を収集できそうな場所です。少なくともPCたちはニコルがどこにいるのかということをやがて突き止め、そこに向かうことになるでしょう。

捜索がうまく進んでいれば、エクレストンはこのあたりですでに失脚しているかも知れませんが、基本的にPCたちが動かないかぎり、ニコルは帰ってきません。

ACT-3 INVITATION

ここで、PCたちが依頼を受けて捜査をしている数日間にサーキットで行なわれている予選のスケジュール、それとサーキットでいくつか発生するイベントについて解説します。これらのイベントはすべてエクレストンの妨害工作ですが、PCは捜査のほかこうした障害にも対応しなければならないでしょう(クルーのガードや臨時のクルーまたはパイロットとしてピット入りするなど)。

PCたちが忙しくてこれらのイベントに対応している暇がない、またはイベントの導入によってGMがマスタリングに苦労するようなら発生させなくてもかまいません。

A．本戦３日前

テキサナシティの郊外にある《ラバーソウル・サーキット》で予選と本戦は行なわれます。タイトなコーナーが多いテクニカルなコースです。サーキットの形状や、施設の配置などはマップを参照してください。

さて、予選にはのべて50前後のチームが参加し、ラップタイムによって、本戦出場権とスタートグリッド順位を争うことになります。各チーム２台のホバーカー(＝ファーストパイロットとそのサポートをする役目のセカンドパイロットの乗る２台)が走りますが、そのどちらかが予選を突破できれば、２台とも本戦出場が許されます。たとえ２台ともが予選を突破できても、両方が下位であれば押し出されて予選落ちということもよくあるのです。ちなみに本戦に出場できるのは12チーム24台だけです。

今日は予選第１日目で、エントリー車のうちランダムに選ばれた34台のみが一日中、サーキットの使用を許されます。バイロンチームの車は今日は選ばれていず、走れません。

オペレーターの代役

レース中にピットにいて、常に車やパイロットやサーキットの状態をモニターし、適切な指示を与える者がオペレーターと呼ばれています。ふつうはメカやエレクトロニクス、医学、レースに詳しい数人がこの仕事をこなしています。バイロンチームには最後にひとりだけ残ったオペレーターがいたのですが、彼が早朝、突然に辞表を出してどこかに消えてしまったのです。エクレストンに脅されたか、金を積まれたのでしょう。

バイロンはすぐに代わりのオペレーターを探しましたが、エクレストンから恨みを買っている危ないチームに雇われる者はいなかったのです。そういうわけで、臨時にこの役目を引き受けてくれないか、とPCのうちネットライナーかハスラーなどに頼み込んできます(誰も引き受けなければ、やがて腕の悪いオペレーターが雇われてきます)。

専門知識を蓄えたプロであるハンターにとって、そう難しい仕事ではありませんが、機械の操作などを憶えるのにまる一日はかかるでしょう。オペレーターになるのはひとりでもよいし、数人がやってもかまいません。日当は＄500です。この仕事を請け負ったPCは、以後、昼間の捜索活動には参加できなくなりますが、サーキットで起こる妨害を未然に防いだり、パイロットのサポートができるようになるでしょう。オペレーターがモニターできるもの、操作できるもの、異常を見極めるためのチェックをしたい場合の方法は以下のとおりです。GMは以下の記述を参考に状況を判断して、臨機応変に、SRまたはARチェックを課してください。

・走行中のマシンのモニター(スピード、ボディやパーツの疲労度やダメージ、そのほか機械的なトラブルの発見)。チェック方法は〈大型メカニクス〉、または〈精密メカニクス〉、〈エレクトロニクス〉SR。もしくはPER、EDUのARなど。

・走行中のマシンのコントロール（緊急用ドラグシュート作動、安全停止ＡＩの作動）。危険と判断したらいつでもスイッチを入れられます。

・パイロットの状態モニター（健康／疲労度、発汗量や体温による精神的プレッシャーなど）。チェック方法は〈精神医学〉、〈医学・医術〉、〈生物学〉などのＳＲ。ＥＤＵのＡＲ。

・パイロットやピット・クルーとの会話（インカムによる会話や指示など）。

・路面、サーキット全景の状態モニター（会場各所のモニターカメラを見張る、ホバーカーのインボードカメラを見る、画像などを記録する）。いつでも見ることができますが、不審を発見するためにはＰＥＲのＡＲチェック、適切な指示を与えるには〈土地カン〉、〈地上車全般〉などのＳＲ、ＩＮＴやＥＤＵのＡＲチェックが必要。

Ｂ．予選第２日目です。33台の車が出走します。

セカンドパイロットの代役

今日はバイロンチームのセカンドパイロット、グリーンが出走する日です。グリーンはおどおどしながらサーキットに入っていきましたが、よいタイムは出ません。これでは棄権させたほうがましでしょう。ここでＰＣが代わりに走りたいと申し出れば、バイロンは報酬は出せないということを断わったうえで、エントリーパイロット名を変更してくれます。

そうでないなら、コースを何周かしたところでグリーンは突然事故を起こします。事故を起こすほどのスピードは出していなかったにもかかわらず不自然な事故でした。グリーンは重体でレースの続行は不可能となります。ホバーカーは一台、予備の車体がありますが、バイロンはＰＣが申し出ないかぎり、セカンド・カーの棄権を決意します。ルイスだけが頼みの綱となりました。

オペレーター

オペレーターをＰＣが引き受けているなら、さまざまな活躍が期待できます。

まず、事故の状態について、グリーンの車は何者かに狙撃されたため事故を起こしました。ホバーカーは空力パーツなどに想定されていないダメージを受けると、不安定になり事故を起こします。犯人は車体の空力パーツを狙撃したのです。

さらに、犯人の姿も会場のモニターカメラで発見できるかも知れません。観客席の一番はじ＝ホームストレートの最後、そこのコーナーの直前あたりにスナイパーライフルを隠し持った男を発見できます。

ＰＣはこの犯人を捕らえることができるでしょうか。捕らえることができなければ、この男は明日の予選や本戦にも現れて、バイロンチームの車を秘かに狙撃します。彼は生きて捕まれば、マフィアのシモノフの部下であることやそのほかの情報を白状するでしょう。データは前出のガードマンを使用してください。装備はスコープ付きのスナイパーライフルを追加します。彼はシモノフの腹心です。この男がどんな情報をもたらすかは前セクションを参考に各自考えてください。

事故を起こしたのはグリーンの車ですが、このイベントが起こる前にＰＣが出走していたなら、ＰＣの乗る車が狙撃されます。メカニック・アクションのルールなどで走行チェック／事故チェックなどをしてください。

パイロットの代役

ランドブラスターなどはこの役を買って出るかも知れません。サマルカンドで走るホバーカーは高性能のフォーミュラマシンですから、慣れるのにけっこう時間がかかります。この慣熟走行についてのチェックは

予選結果チェック

このチェック方法とチャートはシナリオのためのルールですが、ＧＭがレースを題材にしたシナリオを組む場合にも流用できます。

ＰＣが走る場合、予選の結果については以下のように決定してください。ルイスが出走しているなら、彼女は必ず上位に残るので、ＰＣはタイムがいかに悪かったとしても本戦に出場することができます。ただし、のちの記述にある誘拐犯襲撃が予選前に行なわれ、ルイスが怪我をしたなら、ＰＣだけで予選を戦わなければなりません。この場合、予選中に何らかのアクシデントが発生したとしても、なるべく本戦に参加させるようにしたほうが面白くなるでしょう。

本当なら、出走しているすべてのパイロットがダイスを振りあう（腕を競う）ことで予選結果を決定するべきですが、それは実際にはシナリオ内では不可能なので、サマルカンドに出場するパイロットの平均値と個々のキャラクターの腕を比べるという簡単な方法をとることになります。

チェックは〈地上車全般〉のＳＲ½で行ないますが、取得しているスキル%によってすでにあるていどの順位は決定づけられており、チェックに成功したときにスキル%に応じた所定の成績を収めたということになります。細かい順位についてはＧＭが適当に決定してください。

〈地上車全般〉スキル%	チェック成功時の成績
200%以上	10番グリッド以内
100%以上	15番グリッド以内
80%以上	20番グリッド以内
それ以下	24番グリッド以内

失敗しても最高３回のチャレンジが可能ですが、３回失敗したら予選落ちです。

チェックのとき、クリティカルを振り出せば、ひとつ上のランクのグリッドで再度チェックをすることができ、アクシデントを出したら、ひとつ下のランクのグリッドで再チェックをしなくてはなりません。どちらにしても３回目で失敗したら、または３回目でアクシデントを出してしまえば予選落ちとなります。

ちなみに主要なＮＰＣのグリッド順位はシナリオによって決定されています。ポールポジションはフェアマン、以下ザンギエフ、ザック、ルイス、アクバルの順となっていますが、ＧＭの意向で順位を変えたり、ＰＣをかなり上位に食い込ませてもよいでしょう。

フォーミュラマシンの操作熟練

〈地上車全般〉が80%以上あるキャラクターならば、練習のつもりでサーキットを５～10周しＳＲ１に成功すれば、マシンおよびコースにいちおう熟練できたものとします。同じように〈地上車全般〉が79～50%の者はＳＲ½の成功でＯＫですが、それ以下の者はバイロンがマシンへの搭乗を許可しません。今回はあまり練習をしている時間は与えられません。もし、チェックに失敗したらバイロンは"見込みなし（というより、危険なので本戦には出場させられないということ）"と判断して、エントリーを破棄します。

コラムで解説しています。戦闘は基本的に期待できませんが、大きな働きをしたり、レースで入賞すれば、バイロンは賞金の分け前を礼金としてくれるでしょう。

C．予選第３日目。35台の車が出走します。

今日はルイスの走る日です。彼はいつものように淡々とコースに出て行きます。イベントが何もなければ、早々にホテルに戻り、独自に突き止めた誘拐犯の隠れ家を襲撃するつもりなのです。

マシンへの仕掛け

ルイスのマシンには何者かが走行中に事故るような仕掛けをしています。オペレーターが走行前にチェックを怠ったり、見落としたりすれば、走行中にアクシデントが発生します。しかしルイスはそのテクニックで事故を回避するでしょう。

オペレーター

オペレーターが医学などに詳しく、パイロットの状態をよく調べていれば、モニター機器によって、ルイスが女性であることを看破できます。インカムで秘かにそのことについて話しかければ、彼女はそれを認め、隠していた理由や真実を手短に話し、みんなには黙っていてくれるよう頼みます。

またアクシデントが起こったなら、必死にマシンをコントロールしているときの彼女の声を聞けば、女性だということがわかるでしょう。

ＰＣがまだ誘拐犯の手がかりをつかんでいない場合にかぎり、彼女は独自に突き止めた犯人の隠れ家などを明かし、今夜そこを一緒に襲撃してくれるよう、依頼してきます。このことをバイロンに聞かれてしまったら、彼はもちろん猛反対するでしょう。

これらのレースにからむイベントのアイデアはGMが独自に考えてもいいでしょう。例えば、予選日にルイスは現れなくて、彼女は襲撃にひとりで行ってしまった（PCがあとを追う）とか、クルーやパイロットや代役を引き受けたＰＣが夜道でマフィアに襲われるとか、クルーの裏切りがあるとか、予選走行中にザックやザンギエフといった乱暴なパイロットとのバトルがあるなど…バランスを考え、謎を解きあかすためのヒントにするなり、アクションの面白さを狙っていろいろなイベントを盛り込んでください。

ところで、ＰＣたちは誘拐犯人の隠れ家を発見できたでしょうか。彼らは隠れ家のまわりをいつも監視しており、襲撃してくる者がいたなら返り討ちにしようと待機しています。

D．誘拐犯との戦闘

ＰCたちはいつでも誘拐犯の隠れ家を襲撃することができます。犯人はＰCたちに交渉の機会をいっさい与えません。しかし、ＰCたちの判断しだいであっさりとニコルを救出できるでしょう。

バンス地区は元住宅街で、細い道路が縦横に存在しています。メカニック、とくに機動メカにとっては戦いに有利な場所でしょう。

ＰCたちがバンス地区内や市民会館前に捜索／偵察の目的でやってきているのなら犯人たちはなりをひそめて出てきません。ただ、ＰCたちが保有するすべてのメカニックでやってきたのなら、GMはここで決着をつけることにしてもいいでしょう。そうでない場合は市民会館の前で酔いつぶれている浮浪者がＰCたちに話しかけてきます。

「にいちゃん、何を探しとる？　わしが力になれるかもしれんぞ」

この男は安酒をひと瓶買えるだけの金を握らせれば情報をくれるでしょう。誘拐犯らしき連中は確かに市民会館の中に潜んでいるそうです。彼らは戦闘メカニックを会館内に隠しており、ＰＣたちが来るのを待ちかまえているようです。

ＰＣたちが準備を整えて戦闘するつもりでやってきたのなら、犯人は先制攻撃をしかけてきます。入口まで近づくと、突然、建物の中から轟音と共にメカニックが兵器を乱射しながら飛び出してくるのです。ＰＣが十分な情報を集めないでやってきた（誘拐犯がハンターチームで、強力なメカニックを有していることなど）のなら、この最初の攻撃はないものとするか、威嚇射撃にとどめてください。犯人側のメカニックは、ニコルが捕らわれているであろう野戦ワゴンを護衛するように路上に出ていきます。

犯人たちはこれみよがしに登場しましたが、実はニコルは会館内にひとりでいます。もし、ＰＣたちが犯人を追っていかなかったなら（犯人はそのままいずこかへ逃走します）、しばしのち会館からひょこっと現れたニコルを発見できるでしょう。危険もなく作戦は終了しました。

そうでない場合、迷路のようなバンス地区で市街戦が繰り広げられることになります。GM／ＰＣは付記されているストリートのマップを参考に戦闘を開始してください。しかし、ニコルを救出するためには野戦ワゴンをなるべく傷つけずに停止させなくてはならないでしょう。

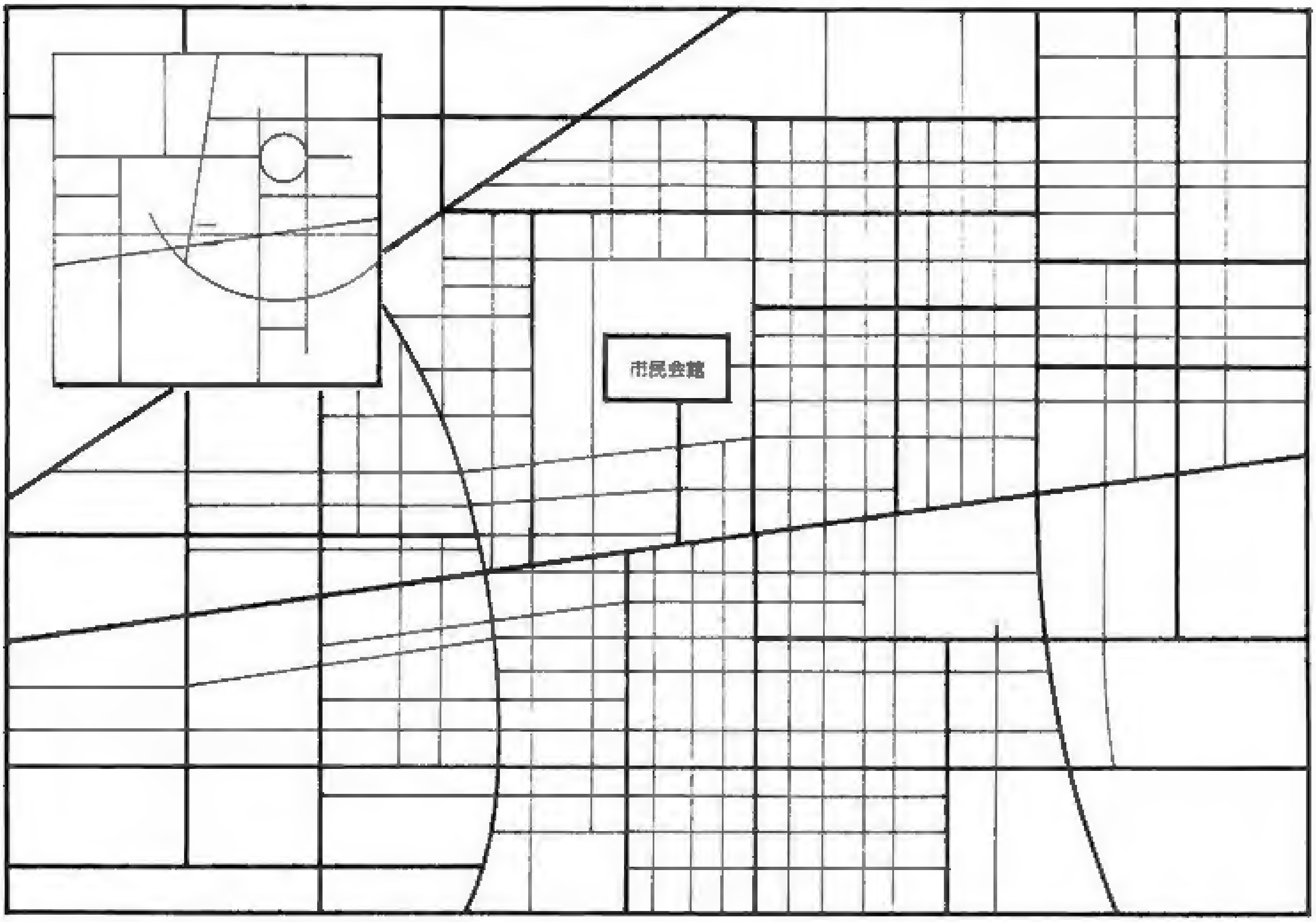
誘拐犯たち（ハタモト・レイダース）

依頼を受けて誘拐を実行したハンターチームはチーム名を《ハタモト・レイダース》と自称しているようです。チーム名などというものは非公式なものですが、情報屋から情報を仕入れるときは、こういった通称などから当たっていったほうが手っとり早いことが多いようです。

ハタモト

25歳。Ｃランクバウンサーで誘拐を引き受けたハンターグループのリーダー格。ハンター協会に登録されている本名はレナード・ジョンソン。白人なのですが、どうみても東洋人といった外見で、本人も東洋びいきであるため〝ハタモト〟などという通り名がついています。

調子がよく自信家ですが、ハンターとしての責任感や自覚もあり、人



バンス地区マップ

質であるニコルに対しても不自由がないよう取り計らっていたようです。ニコルは誘拐犯たち全員によくなついています。

戦闘時は野戦ワゴン内から手持ち兵器を操作します。

能力値

ＳＴＲ　28　ＲＥＦ　17　ＤＥＸ　12　ＩＮＴ　15　ＥＤＵ　8

ＰＥＲ　19　ＳＹＭ　14　ＷＩＬ　15　ＳＵＶ　Ｃ(腕のみＳ) ＨＰ 12

サイバー状況：サイバー Ｉ Ｒビジョン、サイバーレーザーサイト、メタルスキンＡ(腕部)、セイフティラング、ハードパンチャー(左腕)、格闘用クロー(両腕)、ＣＳＳ×１(右腕)

主な取得スキル：拷問・尋問　40%、暗号・信号　70%、追跡・逃走　90%、サバイバル　70%、応急手当　70%、偽装・カモフラージュ　70%、ブービートラップ　70%、爆発物　40%、ストーキング　40%、小火器　150%、狙撃　80%、重火器　100%、投擲　80%、素手戦闘　80%、ナイフコンバット　80%、特殊武器　90%、格闘回避　70%

主な装備：９㎜ＳＭＧ、20㎜サイボーグライフル、12Ｇショットガン、ソリッドシューター、7.62㎜ＬＭＧ、スタンナックル、コンバットナイフ、ワイヤー、手榴弾×４、ナパーム地雷×２、ファイバーシャツ、ボディアーマーなど

マギー・スコット

Ｄランクランドブラスター。野戦ワゴンを操ります。体格のいい中年女性でトラッカー出身のようです。

能力値

ＳＴＲ　17　ＲＥＦ　15　ＤＥＸ　13　ＩＮＴ　10　ＥＤＵ　9

ＰＥＲ　15　ＳＹＭ　10　ＷＩＬ　18　ＳＵＶ　Ｃ　ＨＰ　17

サイバー状況：サイバー Ｉ Ｒビジョンほか

主な取得スキル：大型メカニクス　90%、素材工学　50%、土地カン　70%、地上車全般　120%、コンバットシェル　50%、応急手当　50%、小火器　60%、重火器　120%、搭載火器　80%、投擲　50%、素手戦闘　120%、ナイフコンバット　70%、格闘回避　70%

主な装備：マグナムカービン、コンバットナイフ、ファイバーヘルメット、ファイバーシャツなど

アルバート・ローズ

Ｃランクハスラー。ガンドッグに乗ってワゴンを護衛します。

能力値

ＳＴＲ　12　ＲＥＦ　18　ＤＥＸ　15　ＩＮＴ　14　ＥＤＵ　13

ＰＥＲ　25　ＳＹＭ　9　ＷＩＬ　14　ＳＵＶ　Ｄ　ＨＰ　7

サイバー状況：省略

主な取得スキル：大型メカニクス　70%、地上車全般　140%、コンバットシェル　60%、空中・ＯＧ機動　140%、応急手当　60%、水泳・潜水　80%、小火器　120%、重火器　70%、搭載火器　90%、素手戦闘　40%、ナイフコンバット　40%、格闘回避　70%、イメージファイト　80%、音楽　70%

主な装備： 22Calブラスター、ジャンプスーツ、防弾ジャケットなど

キャシー・ケンジントン

Dランクハスラー。戦闘ホバークラフトで戦います。

能力値

STR	9	REF	20	DEX	17	INT	8	EDU	15
PER	12	SYM	13	WIL	12	SUV	D	HP	6

サイバー状況　サイバー1Rビジョンほか

主な取得スキル：大型メカニクス　90%、薬学　40%、精神医学　60%、地上車全般　90%、応急手当　60%、ストーキング　40%、小火器　30%、重火器　50%、搭載火器　120%、素手戦闘　30%、ナイフコンバット　40%、格闘回避　50%、イメージファイト　50%

主な装備　テイザー、フラッシュグレネード、コンバットナイフ、オートプロテクター〈コマンドウ〉など

誘拐犯のメカニック

・野戦ワゴン

メカニックデータの〈グランパ〉を使用します。装甲は各面ハイチョバムA50、搭載されている兵装はＡＬＰＤ、ＣＳＤ、スパイク投射器などです。

・ガンドッグ

メカニックデータの〈トップヘビー〉を使用します。装甲はハイチョバムA30、搭載されている兵装はＩＲＡＩ、チェーンシューター、7.62㎜LMGです。

・戦闘ホバークラフト

メカニックデータの〈アダムスキー〉を使用します。装甲はファイバニウムA20、搭載されている兵装は120㎜無反動砲、ソリッドシューターです。

GMは戦闘があまりに長引いたり、ＰＣたちが負けそうな場合、犯人たちを逃走させてしまってください。

ＰＣたちが首尾よく敵を撃破したなら、犯人の生き残りは、

「どうやら、我々の完敗のようだ。人質は会館のなかにいる。もう邪魔はしないから見逃してくれ。我々はすぐにこの街を去る」と頼みこんできます。

腕に自信があってＰＣたちに挑んできたものの、彼らにはもう戦意はありません。人質を救い出すという目的は達せられました。相手は依頼を受けて仕事をしている（ＰＣと同じ）ハンターですから、のちによけいな遺恨を残さないためにも逃がしてやったほうが得策です。

彼らがエクレストンから依頼を受けたことは確かですが、そのことを公の場で証言することは脅されてもやりません。

「人質を奪還されたのは不可抗力だが、『どんな状態であっても依頼主のことは喋らない』というのが契約の第一条件なんだ。勘弁してくれ」

ルイスの登場

ＰＣたちがすでにルイスの正体を知っており、この作戦に同行させているならこのプロットは使用しません。

彼女は独自に情報を集め、ＰＣたちよりわずかに早く、あるいは少し遅れてこのパンス地区に到着し、犯人との戦闘になります（あるいは途中から戦闘に参加します）。また、ＰＣたちがルイスの正体を知っていて自宅で待機しているよう説得した場合も、彼女はそれにしたがわずこの場に現れるでしょう。

ルイスは息子を救い出すため、武装してやって来たのですが、誘拐犯との戦闘中に重傷を負ってしまいます。ＰＣのなかにレースに出られそ

うな者が残っていない場合は、ルイスはひどいけがはせず、予定どおり出場します。
いずれにしても、ニコルを発見するとルイスはわが子をしっかりと抱きしめます。彼女の正体と謎はこのシーンですべて明らかにされるでしょう。

ルイス・マクマイヤー

本名ですが、実はどこのネットワークにもルイスの個人情報はありません。情報屋も何も知りません。現在バイロンレーシングチームのファーストパイロット。サマルカンドへのデビューは4年前で、それ以来毎年上位入賞を果しています。人前に出るときは必ず耐Gスーツとフルフェイスヘルメットという姿で、誰も素性を知らず、謎の覆面パイロットとされています。本当は男性なのか女性なのかわからないのですが、体型や物腰も女性的ではないので、男であると認識されているのです。

年齢は26歳で、長いブロンド、淡い緑の瞳、スレンダーな体型をしています。耐Gスーツを着れば確かに女性だとはわかりませんが、ヘルメットを取れば美しい髪が風に舞うことでしょう。直情的な性格な割に行動は慎重です。しかしニコルのためなら危険は冒すでしょう。

正体を隠しているのは、彼女が逃亡者だからです。ルイスは人里はなれたタウンに隠れ住む狂信的な宗教コミューンで生まれ育ち、そこの生活に耐えきれなくなって脱走、メガ　シティにやってきたとき、チームのメカニックだったバイロンに才能を見い出されたのです。

コミューンの追跡者はまだ彼女を追っています(今回のシナリオにはとりあえず関係ありません。ルイスにからんだ続編シナリオをつくるのはあなたです！)。パイロットとしてのルイスは有名人ですから、ネットワークで彼女の顔が流れれば、追跡者はすぐに迫るでしょう。

彼女は書類の上ではどこのシティの市民でもありません。市民であれば公安機関に保護を求めることもできるでしょうが、それも期待できないということです。シティ行政府は市下の難民やタウンの住人を市民として認めておらず、そうした者が市民になるには高額の登録料が必要です。バイロンはレースの賞金でルイスを市民にし、ちゃんと結婚しようと考えています。

ちなみにルイスがストラトオートを抜けた理由はいくつかありますがエクレストンがしつこく追ってきたからというのもそのひとつです。

能力値

STR 9　REF 25　DEX 18　INT 10　EDJ 8
PER 15　SYM 10(15)　WIL 17　SUV D　HP 5

＊　SYMカッコ内は非レース時の彼女を表しています。

サイバー状況：強化人工神経、サイバーIRビジョン、サイバーアイ、オキシジェンタンク

主な取得スキル：大型メカニクス　90%、誘惑　30%、土地カン　100%、地上車全般　320%、小火器　30%、格闘回避　50%

主な装備：耐Gスーツ、フルフェイスヘルメットなど。ニコル救出時に.22Cal MP、12Gショットガンを携帯。

ルイスがこのシーンで使用するメカニック

非武装／非装甲の一般市販モノバイクを使用します。メカニックデータのモノバイク《クラッカー》のデータを流用してください。ただし、装甲なし、エンジンやホイールのCPは1です。

PCたちは救出したニコルを連れてバイロンのもとに向かいます。親子3人は再会と無事を喜びあうことでしょう。そして、彼らはレースに向けて全力を注ぐことになります。

さて、先の戦闘でルイスが重傷を負ってしまっているのなら、バイロンチームは今回のレースを諦めるしかありません。PCの誰かがルイスの代わりに出走すると申し出るなら、バイロンはそれを承知し、激励します。

ファーストパイロットの代役

このシナリオにはドライビングの得意なPCが少なくともひとりは参加しているはずですが、PCの誰もセカンドパイロットに代理エントリーしていないなら、ここでぜひとも出場を勧めるべきでしょう。でないと、このあとのストーリーを十分に楽しむことはできません。

PCが出走する場合、エントリーパイロットを変更してもいいし、変更せずにルイスと同じ格好をして出場してもかまいません(ストーリー上、あまり重要ではありません。GMに任せます)。ただ、パイロットとしては新人のPCより、ルイスのふりをして出走したほうが、ライバルチームに与える心理的プレッシャーは大きいと思われます。

ACT-4 IRON HEART

さて、ついにレース本戦の日となりました。バイロンチームの2名のパイロットとそのスタートグリッドはどうなっているでしょうか。コンビは【ルイス&PC】もしくは【PC1人目&PC2人目】のどちらかとなっているはずです。PCのどちらかが予選落ちしているのであれば21～24番グリッドのどれかからスタートとしてください。

レースに勝利できるかどうかはわかりません。しかし、PCたちがこれまでにエクレストンの陰謀と妨害手段をつぶしているのであれば、少なくともクリーンな展開が望めるでしょう。

……観客席は湧きに湧いています！　各車はスターティング・グリッドに並びはじめ、最終チェックなどが行なわれています。注目されるチームとパイロットのプロフィールなどは、ネットワークTVに各シティ報道陣の粋なコメントと共に流されているでしょう。

果して勝利は誰の頭上に？　サマルカンドグランプリ開幕戦、いよいよスタート！

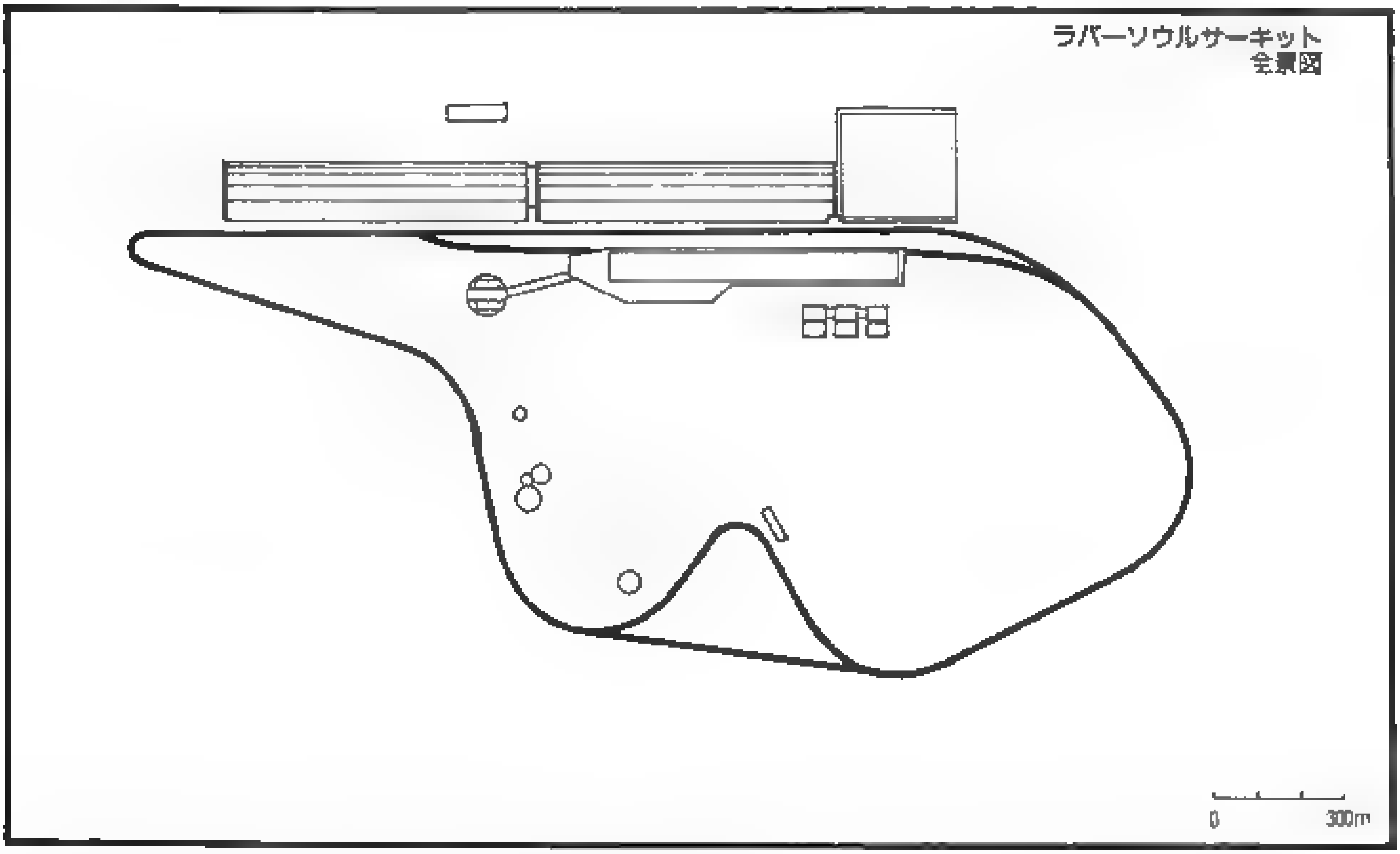
A．レースの実際について

本戦は20ラップで争われます(コースを早く20周したマシンが優勝です)。ゲーム内時間では、だいたい1周2－3分　計1時間弱の時間がかかるはずです。

ホバーカーレースでは、摩耗するタイヤがないので競技中のピット・インは基本的にありません。ピットに入るのはかまいませんが、それは自動的にレースの放棄となります。

賞金について、サマルカンドでは優勝賞金は$1,000,000、2位入賞は$300,000、3位は$50,000です。PCが賞金の半分を受け取るという契約でレースに参加していたのなら、PCが入賞してもらった賞金の半分を受け取ることになります。ルイスの入賞賞金は関係ありませんがPCの尽力でルイスが入賞し、PCが入賞できなかったのなら、いくばくかの礼金を出してくれます。そうでない場合(やむなき事情から自発的にレースに参加した)でもルイスかPCが入賞すれば、$30,000の礼金を受け取ることができるものとしてください。これはパイロットをつとめたPCに進呈されるものですが、シナリオに参加した全員に分配してもいいでしょう。

ただ、SGCAの規約では「賞金はオートレースの振興に運用するべし。具体的にはチームの存続、スタッフの育成、メカニック開発などに使用されるべきものである」とされています。正式にはこの賞金はバイロンチームのために使われなくてはならないのです。バイロン個人がわざわざ危ない橋を渡って、好意で進呈されるものですから、金額についてPC



に文句を言わせてはなりません。問題が起こりそうなら、何らかの方法でこういった規約があることをPCにあらかじめ伝えておいた方がいいかも知れません。

B．レースでのルールの運用について

レースのすべてをメカニックアクションルールで再現する必要はないでしょう。レース中にはさまざまなバトルが予想されますが、下位のパイロットとPCとのバトルはコラムの〈チャレンジ〉によって進行させ、NPCどうしのぶつかりあいはGMの思うとおりに操作すべきです。

データの明記してある主要なパイロットとPCとのぶつかりあいはもっとも重要です。これはメカニックアクションルール（カーブ、ブロック、体当り、事故回避、事故チェックなど）などを用いてプレイするといいでしょう。

C．レースの実際とコースのデータ

当然のことですが、各パイロットは事故を起こさないように、なるべく速くコースを20周しなければなりません。そのためにはマシン性能と自分の技量、そしてコースの各部所、攻略ポイントをよく記憶し、より効率のよい走りをすることが重要です。また、できればライバルチームがどんな車を繰り出して来るのか、ライバルパイロットの性格なども事前に知っておくべきでしょう。

とはいえ、いきなりレースを始めろと言われても、なかなか難しいものです。GMとプレイヤーは、レースをする前に、以下の記述を参考にまずコースをそれぞれの視点から研究してみてください。

スタート（ホームストレート）から最初のコーナー①まで

約2kmある直線コース。MV370－380（450km/h）ならだいたい7ターン（20秒）くらいで走り抜けられます。観客席からもっともよく見える所ですし、とにかくここはアクセルを踏みっぱなしにすることです。①のコーナーはゆるいカーブですから、近づいたらMVを300－100くらいまで落としましょう（パイロット技量とマシン性能によります）。ルールでは、地上車はMV400以上でカーブを曲がることはできないものとします。

コーナー①からコーナー②まで

約800mあります。②までは加速を続けることも可能ですが、次のコーナー 通常のカーブをうまく曲がるにはMVを200～80まで落とす必要があります。ブレーキ性能は大丈夫ですか？

コーナー②からコーナー③まで

約1kmです。コーナー③も通常のカーブですから、加速は控え目に。通常カーブではREFが高いマシンは逆転のチャンスです。

コーナー③からコーナー④まで

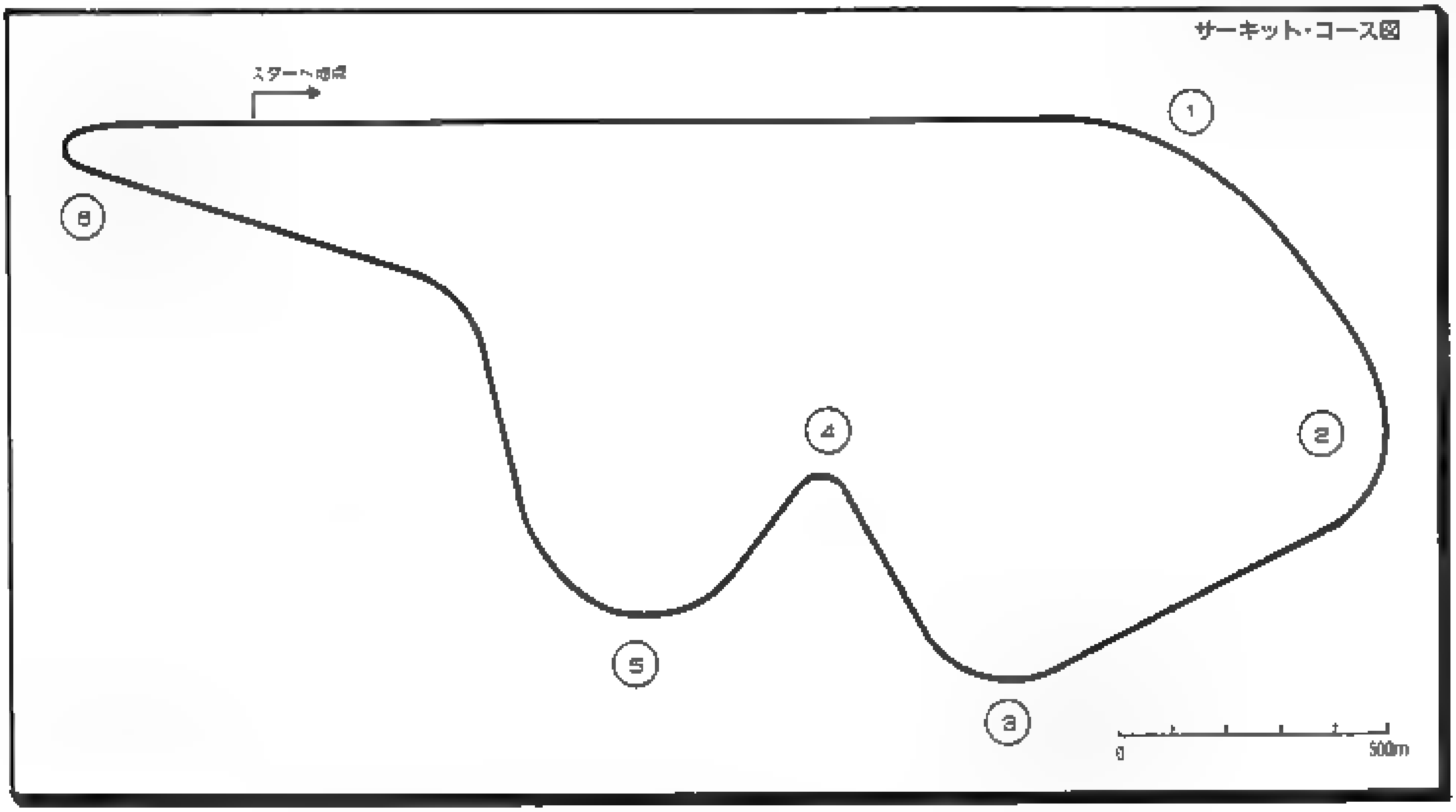
500mしかありませんし、次はきついカーブだから、その準備をしたほうがよさそうです。MVは100以下一納得のいくところまで落として。

コーナー④からコーナー⑤、コーナー⑥まで

きついカーブを抜けるとゆるいカーブからヘアピンに突入するコースに出ます。約1.5km。ここは腕の見せ所でしょう。ヘアピンが苦手なら、ストレート&⑤コーナーで勝負をかける、ヘアピンでの勝負なら慎重に準備します。

以上の各ポイントで、バトルがありそうなときや、カーブを曲がるためのより難しいチャレンジをするときのみ、マシンの走行データを出してチェックをすればいいのです。

また、以下にキャラクターの〈地上車全般〉を基にした、コーナー攻



めの際のチェック参考値をあげておきます。MV60以下の走行にはチェックは必要なく、必ず成功となります（アクシデント目のチェックは必要です）。

スキル100%のキャラクター

カーブ	想定ＭＶ／ＳＲ成功値	ＡＲ成功値
ゆるい	100／50	20
通常	80／50	20
きつい	～79／成功	成功
ヘアピン	～79／成功	成功

- レースに参加しているその他大勢のパイロットはみんなこのレベルです。

スキル200%のキャラクター

カーブ	想定ＭＶ／ＳＲ成功値	ＡＲ成功値
ゆるい	200／50	25
通常	100／50	30
きつい	79／50	25
ヘアピン	～79／成功	成功

スキル300%のキャラクター

カーブ	想定ＭＶ／ＳＲ成功値	ＡＲ成功値
ゆるい	200／75	25
通常	100／75	30
きつい	80／75	25
ヘアピン	80／37	30

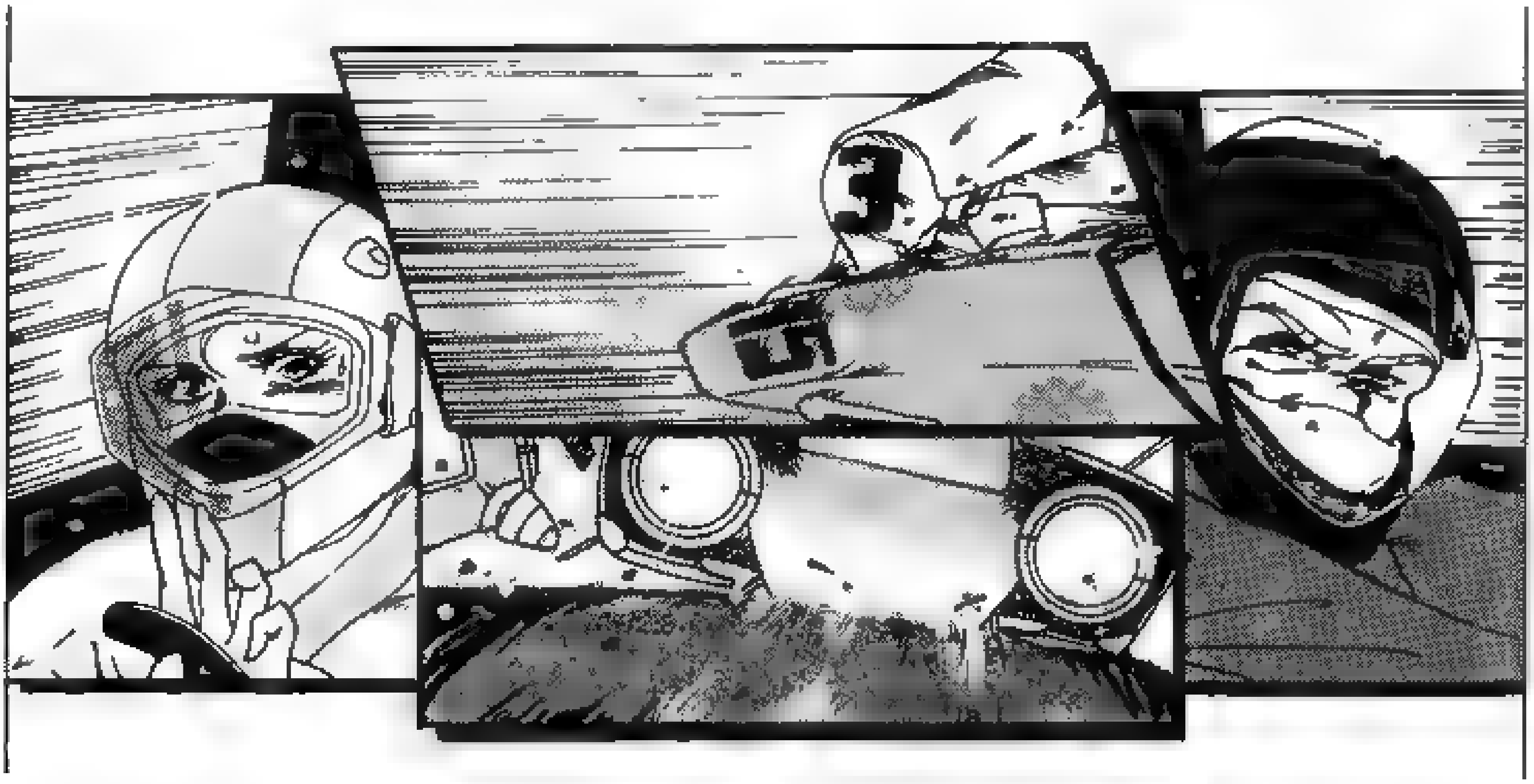
チャレンジ

これはこのレース内でのみ適用されるルールで、とくにライバルカーを設定せずに、直線の伸びで圧倒し、コーナーを素早くまわるチェックをする、という概念的なものです。

レースにエントリーしたからには、クライマックスには先頭集団とのバトルに参加したいものです。しかし、もしかするとＰＣはずっと下位のグリッドからスタートしたのかも知れません。ＰＣにその実力がなければ、上位グループに食い込むのは無理ですが、そうでない場合、またＧＭがよりリアルで楽しい展開を望むなら（スタート順位から考えて、いささか現実離れしているとしても）、このルールを使ってください。ＰＣがほかの無名のドライバーをゴボウ抜きにする様を想像できるはずです。

20周する間にどれだけ上位にいけるかはわかりませんが、まず、ＰＣのマシンはその性能によってホームストレートを１回走るごとに１台の車を抜けるものとします（ブロックはこの際考慮しません）。そして、各コーナーで成功率30%以下のチェックに成功するたび、１Ｄ３台の車を抜けるものとします。しばらくこのチェックに成功し続ければ、やがて先頭集団に追いつくことでしょう。

また、ＧＭはＮＰＣの車が毎ターン数台ずつクラッシュまたはリタイヤすることも（このレースの完走率は30%なのです）考慮に入れてください。



D．フォーミュラ・ホバーカー

走りを追求した世界最速／超高機動の地上車がホバーカーです。サマルカンドで使用されるホバーカーは、荒削りながらも、ホバーレース最高峰のＦＨ用のマシンとそう性能は変わりありません。ちなみに、サマルカンドは荒っぽさが売りであり、サイバーリンクシステムの搭載は許可されていません。

いちおう各スペックの限界（車体サイズ、エンジン出力）などはＳＧＣＡによって決められてはいますが、ほかのリーグに比べ、かなりアバウトです（事故率が高いのはそのためです）。

フォーミュラホバーカーの共通データ

タイプ　：Ｈ

細部命中表

1～5　本体
6　エンジン
7　ドライブ（1発で移動不能）
8　リアスポイラー
9　各部空力装置
0　乗員

では、以下に主要な各マシンの解説とデータを列記しましょう。

各マシン共通でしかも必要ないデータは省略しました。すべてのマシンはＤＣ値０、所定の専用装備用以外のＴＰなし、装甲なし、乗員は１名です。

パイロンレーシング／ルイス&PCのマシン

パイロンが設計した、まさにオールマイティなマシンです。これといったウィークポイントはありません。ボディカラーはマリンブルー＆ホワイトのツートーン。

〈プーマ＝コンダＭＤ〉
ＲＥＦ／ＭＶ　：26／390
ＡＣＬ／ＢＲＫ：180／200
ＨＰ／ＤＣ　：14／０
エンジンＣＰ　2
ドライブＣＰ　1

ストラトオート／ザックのマシン

コーナーでの足まわりが最高によく、さらに加速力もよいマシンです。カーブの多いこのコースを考えれば、一番の強敵でしょう。ボディカラーは真紅にイエローのライン。

〈スーパーファング＝コンダＡＤＶ〉
ＲＥＦ／ＭＶ　28／360
ＡＣＬ／ＢＲＫ：170／190
ＨＰ／ＤＣ　：８／０
エンジンＣＰ　：1
ドライブＣＰ　：1

ピカードモーター／フェアマンのマシン：

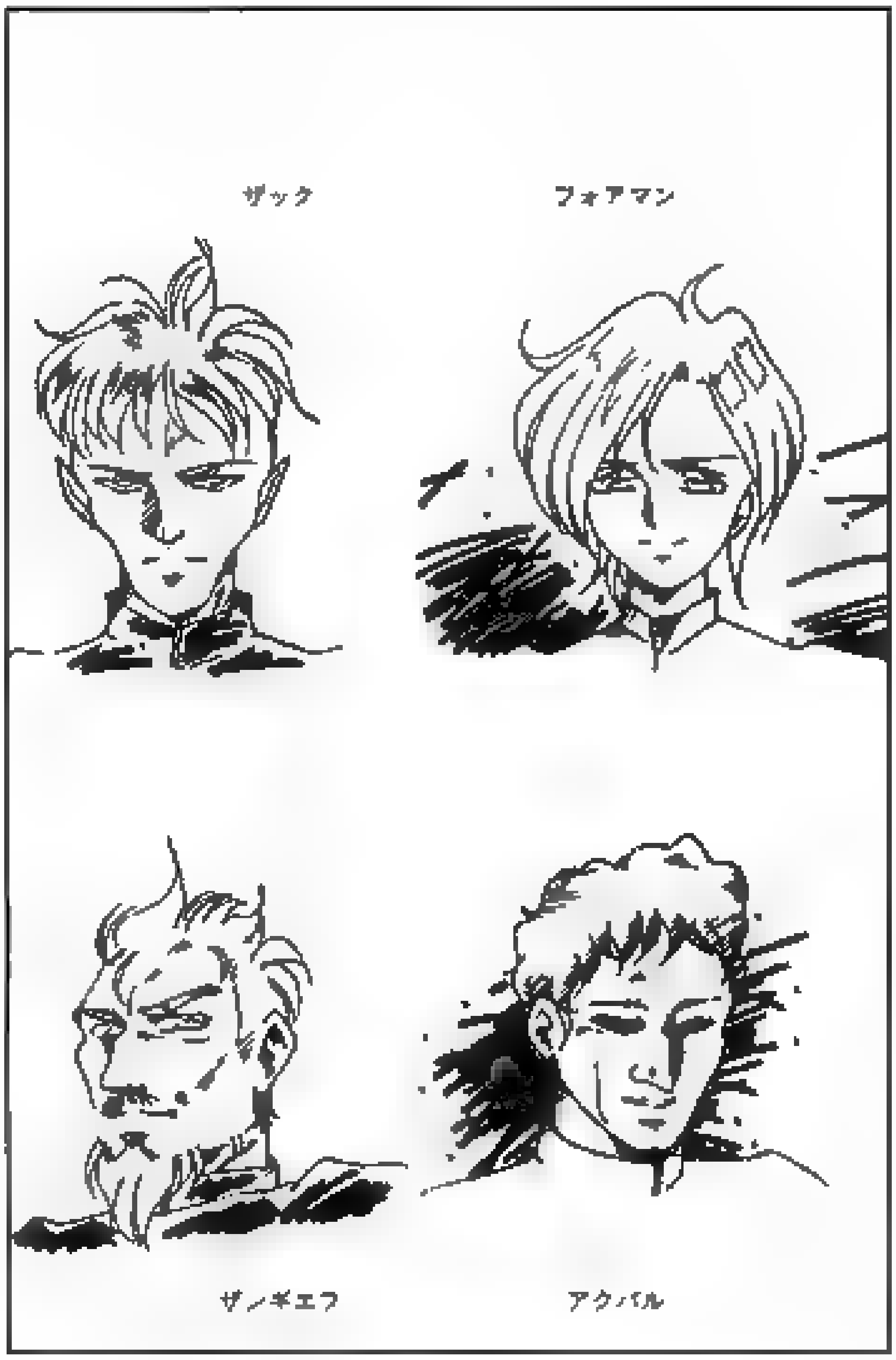
最高速に重きを置いた設計がなされています。直線では伸びはしますが、加速力はそれほどよくないので、ホームストレート以外ではほかのマシンに道を譲ることに？　ボディは数種の原色でサイケに彩られています。

〈スピード＝ファイアードッグＶＴ〉
ＲＥＦ／ＭＶ　：24／400
ＡＣＬ／ＢＲＫ　160／150
ＨＰ　：15
エンジンＣＰ　：1
ドライブＣＰ　1

セイレンレーシング／ザンギエフのマシン．

耐久性を重視した珍しいマシンですが、トータル性能は悪くありません。コクピットは特にザンギエフに合わせて広くとってあります。ボディカラーはグリーンにオレンジの水玉です。

〈ハイリンゲンシュタットｰルノアールＧＴＳ〉
ＲＥＦ／ＭＶ　：23／370
ＡＣＬ／ＢＲＫ：150／160
ＨＰ　：20



エンジンＣＰ　：３
ドライブＣＰ　：３

スティングバットスピリッツ／アクバルのマシン：

　加速力を追求した設計です。コーナリング性能はよくありません。しかしパイロットがベテランなのできっと上位に食い込んでくるでしょう。ボディカラーはブラック。
（エクセレンス＝スプリント4000）
ＲＥＦ／ＭＶ　22／390
ＡＣＬ／ＢＲＫ　80／170
ＨＰ　９
エンジンＣＰ　１
ドライブＣＰ　１

一般マシン

　そのほかに出走しているマシンのデータです。必要に応じて使用してください。やはり上位に入れないチームのマシンはあまり高性能ではないようです。
ＲＥＦ／ＭＶ　：18／360
ＡＣＬ／ＢＲＫ：130／150
ＨＰ　：８
エンジンＣＰ　：１
ドライブＣＰ　：１

Ｅ．強豪パイロットたち

ザック・ケンドル

　32歳。細身でシルバーの髪、瞳は茶色。現在、ストラトオートのファーストパイロット。暴走族出身でウンコ座りする癖があります。腕は確かですが、それよりも高性能マシンに助けられてしばらくファーストパイロットの座を守り続けてきました。しかし、ルイスが来てから、セカンドパイロットに格下げされてしまったので、彼女をひどく憎んでいます（女性であることは知りません）。レースでは卑怯者で、特にパイロンチームのマシンだけをしつこくマークします。

フォーミュラ・ホバーの装備解説

　ホバーカー同士の争いはメカニックアクションで紹介されているルールだけでも再現できますが、フォーミュラカーには走行性能を高めるいくつかの装備があります。これらをうまく使うことで、さらにエキサイティングな走りを体験できるでしょう。
　ホバーカーの基本的かつ最大限の装備は以下のようなものです。
　可変リアスポイラー（安定走行の要）、ロケットブースター、制動ドラッグシュート、エジェクションシート（信頼性は低い）、インカム（ピットとの通信機）、インボードカメラ（進行方向を写すカメラ）、生体スキャナー（パイロットの状態をピットに知らせる）、制動用ＡＩ（車体を安全にコントロールし、停止させる緊急ナビゲート装置）、自動消火装置（車体は事故るとバラバラになるので無駄とも言われている）
　これらはすべてのホバーカーに同じ仕様のものが装備されています。

ロケットブースター

　ロケットブースターは全方向への噴射が可能です。特別製のもので絶大な効果を持つ代わり、パイロットに大変な負担をかけます。最大８回まで使用できますが、１回使用ごとにパイロットは以下のチャート（１Ｄ６）で独特のダメージチェックをしなければなりません。けがをしている者は傷口が開くでしょう。ＮＰＣのザンギエフはこの影響チェックをする必要はありません。

ロケットブースター影響チャート

　１　　気絶＝事故死？
　２　　ブラックアウト。１Ｄ３ターン間、身体が動かない。
３、４　判断力の低下。次のターンはすべての行為の難易度が１ランク悪化する。
５、６　異常なし。

　ロケットブースターを使用すると以下のような恩恵が受けられます。
・カーブを曲がるチェックのさいの難易度が（ＳＲ、ＡＲとも）２ランク楽になります。
・加速用として使用すれば、ＭＶ限界値に関係なく＋100されます（次のターンからはＭＶ限界値に戻ります）。カーブでの使用はできません。
・減速用として使用すれば、今ターンのＢＲＫが＋100されます。

制動ドラッグシュート

　これは特別製の大型のもので、ＢＲＫ値を300%にします。ドラッグシュートを展開することはすなわちレースからの脱落を意味します。

能力値
STR　12　REF　18　DEX　13　INT　12　EDU　6
PER　14　SYM　7　WIL　11　SUV　D　HP　8
　主な取得スキル：スリ　90%、地上車全般 280%、ナイフコンバット70%、大型武器　80%、格闘回避　70%

ユージン・フェアマン

　23歳。ピカードモーターチームのファーストパイロット。デビューしたばかりのルーキーです。テクより駆引きでレースに勝つタイプで「アンフェアマン」というニックネームをつけられています。ハンサムで運はよいのですが、自信過剰で、態度も大きく、怠け者で、さらに女性がらみのトラブルが絶えないプレイボーイであり、ピカードチームのクルーとの仲は最悪です。しかし本人は全然気にしていません。レースでは、自分が危険にさらされないかぎり、どんな卑怯な手でも使います。

能力値
STR　10　REF　23　DEX　15　INT　14　EDU　14
PER　5　SYM　13　WIL　11　SUV　D　HP　7
主な取得スキル：謀略　220%、地上車全般 200%

ミハイル・ザンギエフ

　30歳。通称「恐竜戦車」。セイレンレーシングチームのファーストパイロットの座を腕力でつかみ取りました。髭面で無口で巨体で粗暴で短気です。レースでは何も考えていない大胆な突っ込みを敢行し、まわりはまったく気にしません。ちょっとでも面白くないことがあると、あたりにいる人に殴る蹴るの暴行を加えます。

能力値
STR　34　REF　18　DEX　8　INT　5　EDU　4
PER　15　SYM　3　WIL　18　SUV　B　HP　36
主な取得スキル：地上車全般　190%、素手戦闘　150%、格闘回避　70%

イブン・アクバル

　42歳。スティングバットスピリッツチームのファーストパイロットを長きに渡って務めたベテランです。しかし、今期で引退しようと考えています。誰に対しても紳士的で、ファンも多く、好感の持てる人柄です。レース中も堂々とした走りと熟達したテクニックを見せてくれるでしょう。

能力値
STR　13　REF　25　DEX　16　INT　15　EDU　17
PER　12　SYM　18　WIL　18　SUV　D　HP　9
主な取得スキル：地上車全般　300%、芸術　70%

F．レースのハイライト

　最終的には主要なＮＰＣとのデッドヒートが展開されるようになるわけですが、GMはこの勝負についてだけは、手を抜いたり、ＰＣやルイスにわざと勝たせるようなことはするべきではありません。レースに参加したＰＣにとっても、勝ったとしても負けたとしてもよい思い出となるはずです。それが「スポーツマンシップ」、あるいはレーサー魂というものでしょう。

　GMは各ＮＰＣの個性をうまく出しつつ、エキサイティングに演出しましょう。ＰＣにそれぞれの強豪ＮＰＣとの勝負をすべて体験させられればベストなマスタリングです。

　以下にいくつかバトルのイメージをあげておきましょう。

１．後方から追い上げてきたＰＣ。ザンギエフはブロックしないが、抜かれたとたん激怒し、後方から車をぶつけるという荒技に出る。ＰＣが事態を回避すれば、ザンギエフはコースアウトして自滅。
２．ＰＣはフェアマンに追いつく。しかし彼は周回遅れの相棒とうまく協力し、ＰＣを事故に誘う。サイドミラーの角度を変えて、太陽を反射させ、ＰＣの視覚を奪う。わざと近寄らせ、ブースターの噴射を浴びせる。
３．ザックは執拗にルイスを狙う。必要とあらば車をぶつけたり、フェアマンのように卑怯な手も使う。しかし追いついてきたＰＣとルイスのチームワークの前に敗退。
４．独走を続けるアクバルに追いつくバイロンチーム。クライマックスでは正々堂々としたアクバルとの真剣勝負。

ACT-5 INTEGRAL VICTORY

　ＰＣあるいはルイスはチェッカーを受けることができたでしょうか。レースに参加したバイロンチームのドライバーが十分な実力を有していれば、１・２フィニッシュも夢ではありません。

　そして、ＰＣたちが遅くともレース終了までにエクレストンの企みをすべて潰し、悪事をすべて白日のもとにさらしていれば"完璧な勝利"です。

　レースは水物で、結末は世のGMの数だけ存在します。しかし、ここではとりあえず、ベストなエンディングを飾ることができたと想定して、情景を書き出していくことにしましょう。

　サーキットの観客たちは、入賞した３人のクライマックスでの見事なテクニックと、バイロンチームのコンビネーションを歓声で讃えています。チェッカーを受けたルイス、熟達したテクニックのすべてを披露し

ラスト・ランの幕開けを２位で飾ったアクバル、そしてとりわけ、下位グリッドから先頭集団に殴り込みをかけ、後半はパートナーのサポートを手際よくこなしたヒロイックかつナイスでクレバーなＰＣの健闘をほめそやすことでしょう。

受賞式～シャンペンシャワーのあと、壇上でルイスは初めてフルフェイスヘルメットを脱ぎます。豊かな金髪がまぶしい。たよりない足どりで表彰台までやってきたニコルを笑顔で迎え、抱き上げるルイス。

そう、今、やっと彼女は真に自由の身になったのです！　おおぜいの観客は驚きとともに、再び勝者を賞賛する拍手と歓声をサーキットの外まで大きく響かせるでしょう。

END

シナリオ解説

FINAL LAP　　高平鳴海

　最近のモータースポーツはいまひとつエキサイティングでないとお嘆きの貴方、ぜひこのシナリオに挑戦してみてください。

　純粋なサーキットでのレースだけをプレイするものとして仕上げてもよかったのですが、メカニック同士のヘビーな戦闘をもＰＣたちに体験させるべく、そして、そこまで話が大きくなるならと、すべてのキャラクタークラスが活躍できるようなシナリオに完成させました。

　ＬＢＥＸ付属シナリオではありますが、すべてのクラスのキャラクターがあるていど満足できるストーリーが展開できるはずです。

　割と長時間を要するシナリオなので、ハンターチームを参加させて誘拐事件解決だけを楽しんだあと、日を改めてサーキット部分（予選＆本戦）を別なシナリオとしてプレイするという、２度おいしいセッションも可能ですね。

　さて、ＧＭがこれをマスタリングするときのキーポイントとしては以下の点があげられるでしょう。

　まず、謎めいたルイスによけいな疑惑がかからないようにすること。彼女の正体はなるべく"見せ場"で明かしたほうがドラマは盛り上がるのですが、ＰＣたちが事件そっちのけでしつこくかぎまわるようになっては本末転倒というものです。話がそれはじめたら、さっさと正体をＰＣたちにバラしてしまいましょう。

　それと今回の冒険の大目的をＰＣたちが間違わないように誘導するべきです。確かに誘拐事件を解決することが発端の依頼ですが、これにズルズル引きずられると、"レースで勝利する"、あるいはそのサポートをするという目的が忘れ去られ、"エクレストンの陰謀を暴く"ことが話の本筋になってしまいかねません（ＧＭがそのつもりでマスタリングしているのなら、それでもいいのですが）。シナリオを始める前に「今日はランドブラスターが主役のシナリオだよ」とプレイヤーたちに言っておくのもいいかも知れません。

　そして、ハンターチームとしてＰＣたちがシナリオに参加した場合、各人の役割はきっちり決まっているので、それぞれ単独行動をしがちになります。パーティがバラバラになって行動しているときのマスタリングはなかなか手間がかかりますが、ここはひとつ頑張ってみてください。サブＧＭをあらかじめ用意しておいて、パーティーが分散したら、めいめい同時進行するというのもいい方法です。

　ところで、シナリオにあまり関係ない話ですが、覆面レスラーとか覆面レーサー（憶えている方、いらっしゃいます？）みたいなキャラクターには一種独特な魅力があるものですね。覆面パトカーは勘弁して欲しいけど（笑）。

アフィリエイトページの紹介

高平鳴海先生の作品を
こちらで紹介しています。

>>このページをクリックして下さい